

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Simpulan pada bab ini dibuat dengan memperhatikan tujuan, hasil pengolahan data dan pembahasan penelitian. Berikut uraian hasil simpulan penelitian pembuatan alat permainan edukatif *maze adventure* untuk stimulasi perkembangan kognitif anak pra sekolah.

##### **5.1.1 Planning**

###### **a. Analisis Kebutuhan**

*Maze adventure* dirancang berdasarkan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada pengelola dan pengasuh panti asuhan. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa belum ada alat permainan edukatif pada proses pembelajaran untuk anak pra sekolah di panti asuhan, biasanya anak pra sekolah belajar menggunakan papan tulis dan buku bacaan, hal ini yang menyebabkan anak prasekolah kesulitan dalam mengenal angka dan huruf, serta pengasuh juga mengalami kesulitan dalam proses mengajar.

###### **b. Perancangan *Maze Adventure***

Perancangan *maze adventure* diawali dengan menentukan nama APE, target usia, tema, sub tema, bahan dan ukuran *maze adventure*, selanjutnya menentukan tujuan, fungsi dan cara bermain *maze adventure*, setelah itu proses selanjutnya adalah mengumpulkan gambar-gambar yang akan digunakan melalui internet. Langkah selanjutnya mulai merancang jalur, pion penggeser dan *background* dari *maze adventure* di kertas. Perancangan buku panduan memainkan *maze adventure* diawali dengan menentukan terget dari buku panduan, menentukan tujuan, menentukan isi dan tema cerita, menentukan strategi visual, memilih judul dan membuat rancangan isi buku, mulai merancang desain dan menentukan teknik pengerjaan yaitu menggunakan aplikasi *canva*.

##### **5.1.2 Production**

Pembuatan *maze adventure* diawali dengan melakukan *cropping* untuk gambar buah, binatang dan sayuran menggunakan aplikasi *photoshop*, dilanjutkan

dengan membuat jalur sesuai dengan perancangan yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *corel draw*, setelah jalur selesai dibuat selanjutnya membuat *background* dengan menggunakan aplikasi *corel draw* di *file* yang sama dengan jalur tadi, setelah jalur dan *background* selesai selanjutnya menempelkan gambar dan pion penggeser yang telah di *cropping* ke *background* yang telah dibuat, dan yang terakhir mencetak *maze adventure* menggunakan kayu MDF dan di *print* stiker menggunakan kertas *art paper*. Untuk pembuatan buku panduan dibuat menggunakan aplikasi *canva* dan dicetak dengan menggunakan kertas jasmin ukuran A5.

### 5.1.3 Evaluation

Pelaksanaan validasi *expert judgment* melibatkan tiga orang validator, yaitu ahli APE, praktisi pendidikan pra sekolah, dan pengasuh di panti asuhan. Hasil validasi menunjukkan bahwa *maze adventure* yang dibuat meliputi: *maze adventure* angka, huruf, sayuran sangat layak sehingga dapat digunakan di panti asuhan untuk stimulasi perkembangan kognitif anak pra sekolah. Buku panduan memainkan *maze adventure* yang telah divalidasi oleh tiga orang validator juga dinyatakan sangat layak untuk digunakan untuk anak pra sekola.

Hasil penelitian ini adalah menghasilkan Alat Permainan Edukatif *Maze Adventure* untuk stimulasi perkembangan kognitif anak pra sekolah yang telah di validasi pada kategori sangat layak dan memiliki keunggulan untuk digunakan di panti asuhankarena *maze adventure* memiliki keunggulan yaitu terbuat dari bahan yang aman, ringan, terdiri dari warna yang bervariasi, memiliki perintah yang jelas, sesuai dengan tingkat kesulitan dan perkembangan kognitif anak pra sekolah, serta dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak mulai dari kognitif, motorik halus, bahasa, sosial-emosional anak dan buku panduan memainkan *maze adventure* memiliki tokoh yang jelas dalam cerita yang diberi nama “Caca” dibuat dengan cerita kehidupan sehari-hari yang mudah dipahami oleh anak, menggunakan gambar sebagai pendukung teks bacaan, memiliki latar tempat dan waktu yang jelas, menggunakan warna yang bervariasi, dan memiliki tingkat keterbacaan teks yang baik.

## 5.2 Rekomendasi

Rekomendasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Pengasuh Panti Asuhan

Alat permainan edukatif *maze adventure* hendaknya dapat digunakan untuk stimulasi perkembangan kognitif anak pra sekolah di panti asuhan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian pada variabel lain tentang penggunaan *maze adventure* untuk stimulasi perkembangan kognitif anak pra sekolah di panti asuhan.